

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-273255

(43)Date of publication of application : 05.10.2001

(51)Int.Cl. G06F 15/00
A63F 13/12
G06F 3/00
G06F 13/00

(21)Application number : 2001-005452

(71)Applicant : SQUARE CO LTD

(22)Date of filing : 12.01.2001

(72)Inventor : SAKAGUCHI HIRONOBU
NARITA MASARU
KOKUBO KEIZO

(30)Priority

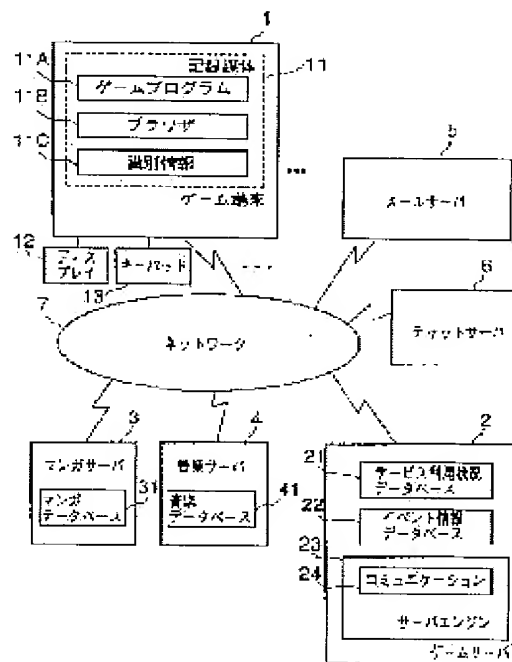
Priority number : 2000012315 Priority date : 20.01.2000 Priority country : JP

(54) ONLINE COMPOUND SERVICE PROVIDING METHOD, RECORDING MEDIUM RECORDED WITH PROGRAM FOR PROVIDING THE SAME AND ONLINE COMPOUND SERVICE PROVIDING SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide another service even during the performance of an online game and further to attain communication with a player receiving another service on an online game space.

SOLUTION: Even while each of game terminals 1... is conducting the online game, it receives animation distribution from an animation server 3 or music distribution from a music server 4 on its own browser. By using a service utilization condition data base 21, a game server 2 manages the utilization of various services (animation distribution, music distribution, mail or chat) together with the game participation conditions of the respective game terminals 1.... The game players can communicate by knock functions according to the service utilization conditions under the control of the game server 2 on the game space.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-273255
(P2001-273255A)

(43) 公開日 平成13年10月5日 (2001.10.5)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
G 0 6 F 15/00	3 1 0	G 0 6 F 15/00	3 1 0 H
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C
G 0 6 F 3/00	6 5 1	G 0 6 F 3/00	6 5 1 A
13/00	6 5 0	13/00	6 5 0 B

審査請求 有 請求項の数24 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2001-5452(P2001-5452)
(22) 出願日 平成13年1月12日 (2001.1.12)
(31) 優先権主張番号 特願2000-12315(P2000-12315)
(32) 優先日 平成12年1月20日 (2000.1.20)
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

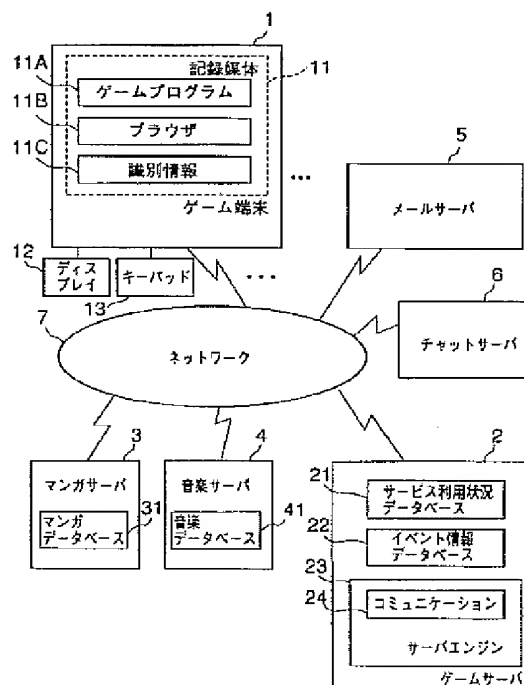
(71) 出願人 391049002
株式会社スクウェア
東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
(72) 発明者 坂口 博信
東京都目黒区下目黒1-8-1 株式会社
スクウェア内
(72) 発明者 成田 賢
東京都目黒区下目黒1-8-1 株式会社
スクウェア内
(72) 発明者 小久保 啓三
東京都目黒区下目黒1-8-1 株式会社
スクウェア内
(74) 代理人 100103757
弁理士 秋田 修

(54) 【発明の名称】 オンライン複合サービス提供方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録した記録媒体、ならびに、オンライン複合サービス提供システム

(57) 【要約】

【課題】 オンラインゲームを実行していても他のサービスを提供できるようにし、さらにオンラインのゲーム空間上で他のサービスを受けているプレイヤーとのコミュニケーションを図れるようにすることを課題とする。

【解決手段】 各ゲーム端末1…は、自身のブラウザ上、オンラインのゲーム実行中であってもマンガサーバ3からマンガ配信を受けたり、音楽サーバ4から音楽配信を受ける。ゲームサーバ2は、サービス利用状況データベース21を用いて、各ゲーム端末1…のゲーム参加状況とともに各種のサービス（マンガ配信、音楽配信、メール、チャット）利用を管理する。ゲームプレイヤー同士は、ゲーム空間上、ゲームサーバ2の制御でサービス利用状況にしたがってノック機能によりコミュニケーションをとることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御するオンライン複合サービス提供方法であって、

前記ゲームサーバの制御下においては、

前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理し、

ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別し、

前記判別されたゲーム端末があった場合、当該ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加し、

前記管理されているプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

前記ゲームサーバから供給される他のプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤーのサービス利用状態を表示させ、

ゲームに参加しているとき、プレイヤーの操作にตอบสนองして他のサービスの要求を受け付け、

前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていることを示す通知を行う、

ことを特徴とするオンライン複合サービス提供方法。

【請求項 2】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のプレイヤーに対してゲーム空間上でノックする場合にプレイヤーの操作にตอบสนองして他のプレイヤーを特定する識別情報を受け付け、ノック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれノック先ゲーム端末の識別情報、ノック元ゲーム端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、

前記ゲームサーバの制御下においては、

前記ノック要求を受けた場合、前記ノック先ゲーム端末に対してノックを行うとともに前記ノック元ゲーム端末の識別情報を通知する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

【請求項 3】 前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックにตอบสนองした場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御することを特徴とする請求項 2 に記載のオンライン複合サービス供給方法。

【請求項 4】 前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックにตอบสนองした場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のチャット

通信を制御することを特徴とする請求項 2 に記載のオンライン複合サービス供給方法。

【請求項 5】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして音楽データの供給を受けることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のオンライン複合サービス提供方法。

【請求項 6】 前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが音楽のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様に変更することを特徴とする請求項 5 に記載のオンライン複合サービス提供方法。

【請求項 7】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして漫画データの供給を受けることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のオンライン複合サービス提供方法。

【請求項 8】 前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で漫画を読んでいる表示態様に変更することを特徴とする請求項 7 に記載のオンライン複合サービス提供方法。

【請求項 9】 ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御する方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、

前記ゲームサーバの制御下においては、

前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理し、

ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別し、

前記判別されたゲーム端末があった場合、当該ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加し、

前記管理されているプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給し、

前記ゲーム端末の制御下においては、

前記ゲームサーバから供給される他のプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤーのサービス利用状態を表示させ、

ゲームに参加しているとき、プレイヤーの操作にตอบสนองして他のサービスの要求を受け付け、

前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていること

を示す通知を行う、

ことを実行させるプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 1 0】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のプレイヤに対してゲーム空間上でロックする場合にプレイヤの操作に応答して他のプレイヤを特定する識別情報を受け付け、ロック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれロック先ゲーム端末の識別情報、ロック元ゲーム端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ロック要求を受けた場合、前記ロック先ゲーム端末に対してロックを行うとともに前記ロック元ゲーム端末の識別情報を通知する、ことを特徴とする請求項 9 に記載の記録媒体。

【請求項 1 1】 前記ゲームサーバの制御下においては、前記ロック先ゲーム端末がロックに応答した場合、前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御することを特徴とする請求項 1 0 に記載の記録媒体。

【請求項 1 2】 前記ゲームサーバの制御下においては、前記ロック先ゲーム端末がロックに応答した場合、前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のチャット通信を制御することを特徴とする請求項 1 0 に記載の記録媒体。

【請求項 1 3】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして音楽データの供給を受けることを特徴とする請求項 9 または 1 0 に記載の記録媒体。

【請求項 1 4】 前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤが音楽のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様に変更することを特徴とする請求項 1 3 に記載の記録媒体。

【請求項 1 5】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして漫画データの供給を受けることを特徴とする請求項 9 または 1 0 に記載の記録媒体。

【請求項 1 6】 前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤが漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤをゲーム空間上で漫画を読んでいる表示態様に変更することを特徴とする請求項 1 5 に記載の記録媒体。

【請求項 1 7】 ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御するオンライン複合サービス提供システムであって、前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理する管理手段と、

ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別する判別手段と、

前記判別手段で判別されたゲーム端末があった場合、前記管理手段において、当該ゲーム端末のプレイヤのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加する付加手段と、

10 前記管理手段で管理されているプレイヤのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給する供給手段と、を有し、

前記ゲーム端末は、前記ゲームサーバから前記供給手段により供給される他のプレイヤのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤのサービス利用状態を表示させる表示手段と、

ゲームに参加しているとき、プレイヤの操作に応答して他のサービスの要求を受け付ける受け付け手段と、

20 前記受け付け手段により前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていることを示す通知を行う複合サービス手段と、を有したことを特徴とするオンライン複合サービス提供システム。

【請求項 1 8】 前記ゲーム端末は、さらに、他のプレイヤに対してゲーム空間上でロックする場合にプレイヤの操作に応答して他のプレイヤを特定する識別情報を受け付け、ロック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれロック先ゲーム端末の識別情報、ロック元ゲーム端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、

前記ゲームサーバは、前記ロック要求を受けた場合、前記ロック先ゲーム端末に対してロックを行うとともに前記ロック元ゲーム端末の識別情報を通知することを特徴とする請求項 1 7 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

40 【請求項 1 9】 前記ゲームサーバは、前記ロック先ゲーム端末がロックに応答した場合、前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御することを特徴とする請求項 1 8 に記載のオンライン複合サービス供給システム。

【請求項 2 0】 前記ゲームサーバは、前記ロック先ゲーム端末がロックに応答した場合、前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のチャット通信を制御することを特徴とする請求項 1 8 に記載のオンライン複合サービス供給システム。

50 【請求項 2 1】 前記ゲーム端末の制御下においては、

他のサービスとして音楽データの供給を受けることを特徴とする請求項 17 または 18 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

【請求項 22】 前記ゲーム端末は、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが音楽のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様に変更することを特徴とする請求項 21 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

【請求項 23】 前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして漫画データの供給を受けることを特徴とする請求項 17 または 18 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

【請求項 24】 前記ゲーム端末は、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で漫画を読んでいる表示態様に変更することを特徴とする請求項 23 に記載のオンライン複合サービス提供システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、たとえば、オンラインゲームの実行と並行して他のサービスの提供を実現するためのオンライン複合サービス提供方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録した記録媒体、ならびに、オンライン複合サービス提供システムに関する。

【0002】

【従来の技術】たとえばオンラインゲームのひとつであるロールプレイングゲームは、実時間に近い時間進行でゲームが進行する。この場合、プレイヤーは、そのままゲームを進行させ、つぎのイベントまで進ませることになる。もちろん、ゲームを進ませている間に、プレイヤーはコンピュータから離れて読書をしたり音楽を聴くこともできる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】たとえば、Windows（マイクロソフト社の登録商標）のように、複数のアプリケーションを同時かつ独立に実行させる技術はすでに存在している。この場合、ゲームの実行と並行してコンピュータ画面上で音楽を聴いたり読書をすることは容易に実現されるものである。

【0004】ところが、ユーザはオンラインゲームをプレイすることが主であって、イベントのない状況下を他の嗜好で補うに過ぎない場合が多い。そこで、音楽を聴いたり読書をしていてもイベントが発生すれば、即座にゲームに戻ってゲームを続行できることが望ましい。

【0005】今日のオンラインゲームにおいては、ゲーム中のチャットサービスは普及しているが、読書、音楽コンテンツの視聴などのサービスまでのサポートはまだ

実現されていない。

【0006】また、上述のように、オンラインゲームをプレイしつつ他のサービス（音楽コンテンツの視聴、読書など）を実現できたとしてもオンラインのゲーム空間は継続しているので、ゲーム空間上で他のプレイヤーとの断絶がない環境を提供することが期待される。

【0007】本発明の目的は、オンラインゲームを実行していても他のサービスを提供することが可能なオンライン複合サービス提供方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録した記録媒体、ならびに、オンライン複合サービス提供システムを提供することにある。

【0008】本発明の他の目的は、さらに、オンラインのゲーム空間上で、他のサービスを受けているプレイヤーとのコミュニケーションを図ることが可能なオンライン複合サービス提供方法およびその方法を実現するためのプログラムを記録した記録媒体、ならびに、オンライン複合サービス提供システムを提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第 1 の態様によれば、ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御するオンライン複合サービス提供方法であって、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理し、ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別し、前記判別されたゲーム端末があった場合、当該ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加し、前記管理されているプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、前記ゲームサーバから供給される他のプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤーのサービス利用状態を表示させ、ゲームに参加しているとき、プレイヤーの操作にตอบสนองして他のサービスの要求を受け付け、前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていることを示す通知を行うことを特徴とするものである。

【0010】この第 1 の態様によれば、前記ゲーム端末の制御下においては、他のプレイヤーに対してゲーム空間上でノックする場合にプレイヤーの操作にตอบสนองして他のプレイヤーを特定する識別情報を受け付け、ノック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれノック先ゲーム端末の識別情報、ノック

元ゲーム端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック要求を受けた場合、前記ノック先ゲーム端末に対してノックを行うとともに前記ノック元ゲーム端末の識別情報を通知するようにしてもよい。

【0011】この場合、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックに応答した場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御するようにしてもよく、または、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックに応答した場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のチャット通信を制御するようにしてもよい。

【0012】さらに、前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして音楽データ、あるいは、漫画データの供給を受けるようにしてもよい。この場合、前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが音楽のサービス、または、漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様、または、漫画を読んでいる表示態様に変更するようにしてもよい。

【0013】また、本発明の第2の態様によれば、ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御する方法を実現するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理し、ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別し、前記判別されたゲーム端末があった場合、当該ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加し、前記管理されているプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給し、前記ゲーム端末の制御下においては、前記ゲームサーバから供給される他のプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤーのサービス利用状態を表示させ、ゲームに参加しているとき、プレイヤーの操作にตอบสนองして他のサービスの要求を受け付け、前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていることを示す通知を行うことを実行させるものである。

【0014】この第2の態様によれば、前記ゲーム端末の制御下においては、他のプレイヤーに対してゲーム空間

上でノックする場合にプレイヤーの操作にตอบสนองして他のプレイヤーを特定する識別情報を受け付け、ノック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれノック先ゲーム端末の識別情報、ノック元ゲーム端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック要求を受けた場合、前記ノック先ゲーム端末に対してノックを行うとともに前記ノック元ゲーム端末の識別情報を通知するようにしてもよい。

【0015】この場合、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックに応答した場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御するようにしてもよく、また、前記ゲームサーバの制御下においては、前記ノック先ゲーム端末がノックに応答した場合、前記ノック先ゲーム端末とノック元ゲーム端末間のチャット通信を制御するようにしてもよい。

【0016】さらに、前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして音楽データ、または、漫画データの供給を受けるようにしてもよく、この場合、前記ゲーム端末の制御下においては、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤーが音楽のサービス、または、漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤーをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様、または、漫画を読んでいる表示態様に変更するようにしてもよい。

【0017】また、本発明の第3の態様によれば、ネットワークを介してゲームサーバとゲーム端末間の通信を制御するオンライン複合サービス提供システムであって、前記ゲームサーバは、前記ゲーム端末ごとに識別情報が割り当てられ、ゲームに参加している前記ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報をそれぞれ識別情報を用いて管理する管理手段と、ゲームに参加している前記ゲーム端末のうち、ネットワークを介して他のサービスを並行して受けているゲーム端末を当該ゲーム端末からの通知により判別する判別手段と、前記判別手段で判別されたゲーム端末があった場合、前記管理手段において、当該ゲーム端末のプレイヤーのゲーム空間位置情報に前記他のサービスを特定する情報を付加する付加手段と、前記管理手段で管理されているプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報をゲームに参加している前記ゲーム端末に供給する供給手段とを有し、前記ゲーム端末は、前記ゲームサーバから前記供給手段により供給される他のプレイヤーのゲーム空間位置情報および他のサービスを特定する情報に基づいて他のプレイヤーのサービス利用状態を表示させる表示手段と、ゲームに参加しているとき、プレイヤーの操作にตอบสนองして他のサービスの要求を受け付ける受け付け手段と、前記受け付け手段により前記他のサービスの要求を受け付けた場合、ゲームをバックグラウンドで実行させながら前

記ネットワークを介して前記他のサービスの提供を受けるとともに、前記ゲームサーバに対して前記他のサービスを受けていることを示す通知を行う複合サービス手段とを有したことを特徴とするものである。

【0018】この第3の態様によれば、前記ゲーム端末は、さらに、他のプレイヤに対してゲーム空間上でロックする場合にプレイヤの操作にตอบสนองして他のプレイヤを特定する識別情報を受け付け、ロック要求のため、前記受け付けられた識別情報、自ゲーム端末の識別情報をそれぞれロック先ゲーム端末の識別情報、ロック元ゲーム10 端末の識別情報として前記ゲームサーバへ送り、前記ゲームサーバは、前記ロック要求を受けた場合、前記ロック先ゲーム端末に対してロックを行うとともに前記ロック元ゲーム端末の識別情報を通知するようにしてもよい。

【0019】この場合、前記ゲームサーバは、前記ロック先ゲーム端末がロックにตอบสนองした場合、前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のメッセージ交換を制御するようにしてもよく、または、前記ゲームサーバは、前記ロック先ゲーム端末がロックにตอบสนองした場合、20 前記ロック先ゲーム端末とロック元ゲーム端末間のチャット通信を制御するようにしてもよい。

【0020】さらに、前記ゲーム端末の制御下においては、他のサービスとして音楽データ、または、漫画データの供給を受けるようにしてもよく、この場合、前記ゲーム端末は、前記他のサービスを特定する情報から他のプレイヤが音楽のサービス、または、漫画のサービスを受けていることが確認された場合、前記他のプレイヤをゲーム空間上で音楽を聴いている表示態様、または、漫画を読んでいる表示態様に変更するようにしてもよい。30

【0021】

【発明の実施の形態】以下に添付図面を参照して本発明に係る一実施の形態について詳細に説明する。図1は本発明の一実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。このシステムは、たとえば図1に示したように、ネットワークに、ゲーム端末1…、ゲームサーバ2、マンガサーバ3、音楽サーバ4、メールサーバ5、チャットサーバ6などを接続させ、そのネットワークを通じて通信を行うものである。

【0022】また、このシステムには、商用ネットワーク、インターネットなどの技術を適用することが可能である。このシステムに商用ネットワークやインターネットを適用する場合には、各ゲーム端末1…から最寄のサーバにダイヤルアップして、ユーザの認証を経た後、サービスを利用できる環境が必要となる。また、ネットワーク7に接続する場合には、プロバイダにモデムを介して接続することが必要となる。

【0023】さらに個々の装置について説明する。各ゲーム端末1…は、図1に示したように、記録媒体11を備えており、そこにゲームプログラム11A、ブラウザ

11B、ユーザ認証に必要な識別情報11Cなどを記憶している。この記録媒体11はたとえばハードディスクであってよい。

【0024】なお、この記録媒体11は、ゲームプログラム11Aに関してCD-ROM、DVD、フロッピー（登録商標）ディスクなどのディスク媒体から供給されてもよい。ゲームプログラム11Aは、オンライン専用のゲームプログラムやオフライン専用のゲームプログラムを指している。ブラウザ11Bは、オンラインで複数のサービスを並行して提供できるように画面、通信等を制御する機能をもっている。

【0025】そして、識別情報11Cは、ユーザを特定するためのユーザIDである。この識別情報11Cは、各サービスの提供を受ける際に、正当な利用者であることを識別するために利用される。また、この識別情報11Cにより、ネットワークに接続されていることをゲームサーバ側で認識することができる。ゲーム端末1は、各サーバのクライアントとして利用するため、画像の表示およびサウンド出力のためのディスプレイ12と、ユーザの操作入力をするためのキーパッド13とを接続させている。各種のサービスは、このディスプレイ12を通じて提供されるとともに、キーパッド13を通して制御される。

【0026】ゲームサーバ2は、図1に示されるように、サービス利用状況データベース21、イベント情報データベース22、ユーザ間のコミュニケーション図る機能をもつサーバエンジン23などを備えている。このゲームサーバ2は、サーバエンジン23の機能によりオンラインゲームを制御し、たとえばイベント情報データベース22に蓄積されているイベント情報を各プレイヤのゲーム進行に応じて提供する。

【0027】このゲームサーバ2において、サービス利用状況データベース21は、提供するオンラインゲームのメンバーに関して他のサービス（マンガ、音楽、メール、チャットなど）の利用状況をリアルタイムに管理するためのデータベースである。このサービス利用状況データベース21に管理される利用状況は、ユーザ間でのコミュニケーションをとる際に参照される。

【0028】ユーザ同士がネットワークに接続中かどうかを知るサービスはすでに大手商用ネット等において行われている。一例として、ICQ、インスタントメッセージング等の技術がある。この発明においては、さらにゲーム空間上でユーザ間のサービス利用状況を知り得る環境を提供することができるとともに、所望のプレイヤに対してコミュニケーション機能24により直接コンタクトすることができる。この直接コンタクトする機能を以下にロック機能と称することにする。

【0029】マンガサーバ3は、図1に示されるように、マンガデータベース31などを備えている。このマンガデータベース31には、週刊、月刊、増刊などのよ

うにシリーズとして提供されるマンガ、単行本のように提供されるマンガなどがデジタルデータとして登録・更新される。このマンガサーバ3は、各ゲーム端末1…からのサービスの要求に応じてマンガデータを配信する。

【0030】音楽サーバ4は、図1に示されるように、音楽データベース32などを備えている。この音楽データベース41には、最新ヒット曲、ジャンル別の音楽などのようにユーザが選曲しやすいように整理され、デジタルデータとして登録・更新される。この音楽サーバ4は、各ゲーム端末1…からのサービスの要求に応じて音楽データを配信する。

【0031】上記の配信技術については、ストリーミング、ダウンロードのいずれであってもよい。また、データ配信されるデジタルデータには、コピーガードを可能な技術を適用する必要がある。この場合、今日の暗号化技術を盛り込むことが考えられ、配信先から他の記録媒体にコピーできないことが必要である。

【0032】そして、メールサーバ5は、図1に示されるように、各ゲーム端末1…からブラウザを通じて要求されるときに提供するメールサービスを制御する。チャットサーバ6は、図1に示されるように、各ゲーム端末1…からブラウザを通じて要求されるときに提供するチャットサービスを制御する。このチャットサーバ6は、前述したように、ゲーム空間上でノック機能を実行させた後、プレイヤー（ユーザ）間でコミュニケーションを図るための支援も行う。以上、ゲーム、マンガ、音楽、メール、チャットの各サービスは、各ゲーム端末1…に備えられたブラウザを通じて提供されるものである。

【0033】つぎに、サービス利用状況データベース21についてさらに詳述する。図2はサービス利用状況データベース21の管理内容の一例をテーブル化して示す図である。図2に示すテーブルは、識別情報別に、ゲーム参加の有無、ゲーム空間上での位置情報（マップNo.）、利用中のサービス（マンガ、音楽、メール、チャット）を対応付けて記憶している。

【0034】図2において、AAAA、BBBB、CCCC、DDDDは、それぞれプレイヤー（ユーザ）の識別情報を示している。以下に、各プレイヤーを区別して表現するため、プレイヤーAAAA、プレイヤーBBBBのように、識別情報を付けて呼ぶことにする。

【0035】サービス利用状況データベース21のテーブルにおいて、プレイヤーAAAAの欄を見ると、プレイヤーAAAAは現在ゲームに参加中で、マップNo. 6の位置を移動中であることがわかる。さらに、このプレイヤーAAAAはゲームプレイの最中、マンガサービスを並行して受けていることがわかる。そのほかのサービスは利用されていない。

【0036】また、プレイヤーBBBB、プレイヤーCCCCの場合には、いずれもゲームに参加しているが、他のサービスは利用していないことがわかる。このプレイヤー

BBBBは現在、マップNo. 6を移動中であることがわかり、プレイヤーCCCCはプレイヤーBBBBよりも先のマップNo. 7を移動中であることがわかる。そして、プレイヤーDDDDの場合には、ゲームに参加しておらず、位置情報は不明であることがわかる。このプレイヤーDDDDは現在、ゲーム以外の音楽サービスの提供を受けていることがわかる。このように、各プレイヤー（ユーザ）においては、識別情報により、ゲームの参加有無、ゲーム空間上の位置、他のサービスの利用状況が管理されている。

【0037】つぎに、ゲーム空間上でのノック機能について詳述する。図3はゲームと並行してマンガサービスを受ける場合の表示遷移例を示す図、図4はゲームと並行してマンガサービスを受けているプレイヤーへのノック行為について表示遷移例を示す図、そして、図5はノック行為に対する応答の表示遷移例を示す図である。図6はゲームと並行してマンガサービスを受けているプレイヤーへのノック行為について表示遷移の別の例を示す図である。図7はゲームと並行して音楽サービスを受けている一表示態様を示す図である。

【0038】まず、プレイヤーAAAAがゲームと並行してマンガサービスを受ける場合について図3を用いて説明する。プレイヤーAAAAは港から長い航路に出る場面に直面している（図3（A）参照）。そこで、プレイヤーAAAAは船に乗り込んだ後（図3（B）参照）、その時間を利用して他のサービスを受けることを思いつく。

【0039】プレイヤーAAAAはキーパッド13の操作でブラウザの操作を通じてメニュー画面12aを表示させる（図3（C）参照）。更なる操作でマンガサービスが選択されると（図3（D）参照）、ゲーム端末1はマンガサーバ3に接続される。マンガサーバ3から提供されるリストから所望のマンガが選択されると、マンガ欄12bにたとえばマンガの1ページ分の画像が表示される（図3（E）参照）。

【0040】同一画面上には、「戻る」12c、「次」12d、「終了」12eのアイコンが表示され（図3（E）参照）、それぞれの選択によりページが戻ったり、次のページへ切り替わったり、そのサービスを終了させることができる。このようにして、ゲームを一旦バックグラウンド処理に切り替えることで、マンガサービスの提供を並行して受けることが可能となる。なお、「終了」12eのアイコン操作によりゲーム画面へのサービス復帰が行われる。

【0041】つづいて図4を参照して、プレイヤーBBBBがマンガサービスを受けているプレイヤーAAAAにノックする行為について説明する。図3（E）に示したように、現在、プレイヤーAAAAがマンガサービスを受けており、プレイヤーBBBBがプレイヤーAAAAと同様に乗船している状況下から説明する。すなわち、図2のテーブルに示したように、プレイヤーAAAAとBBBBと

はいずれもマップNo. 6（乗船中）に位置しており、一方のプレイヤーAAAAがゲームサービスに並行してマンガサービスを受けている。

【0042】プレイヤーAAAAは現在、デッキ上でマンガを読んでいるため、プレイヤーAAAA以外の他のプレイヤーには、プレイヤーAAAAがマンガサービスに対応する表示態様すなわちマンガを読むポーズにて確認される（図4（A）参照）。この表示態様の切り替えは、ゲームサーバ2から提供されるプレイヤーごとのサービス利用状況により制御される。ゲームサーバ2は各ゲーム端末1…に対してサービスの種類を情報として提供すればよく、各ゲーム端末1…はそのサービスの種類に応じた表示態様を形成する。

【0043】ゲーム空間上でプレイヤーAAAAにプレイヤーBBBBが接近すると（図4（A）参照）、プレイヤーAAAAから一定の距離まで近づくことで自動的にゲームサーバ2の制御によりプレイヤーBBBBに対してノックするか否かの確認が入る（図4（B）参照）。すなわち、ノック判断画面12fが表示画面上に形成され、プレイヤーBBBBは「ノックする」（Yes）か、「ノックしない」（No）のいずれかを選択することになる（図4（B）参照）。

【0044】Yesが選択されると（図4（B）参照）、図4（C）に示したように、プレイヤーBBBBがプレイヤーAAAAにノックする表示処理が実行される。プレイヤーAAAAからノックに対する応答があれば、チャット機能が起動してチャット画面12gが準備される（図4（D））。チャット画面12gにメッセージを入力することで、プレイヤーBBBBからプレイヤーAAAAにメッセージを送ることができる。当然、プレイヤーAAAAからもチャット機能によりメッセージを受け取ることができる。

【0045】つづいて図5を参照して、プレイヤーAAAAがプレイヤーBBBBからのノックに対する応答について説明する。図4（B）に示したように、プレイヤーBBBBがプレイヤーAAAAに対してノックした場合、プレイヤーAAAA側の表示画面には、ノック画面12hが割り込みで表示される（図5（A）参照）。

【0046】ノック画面12hには、たとえば「只今、BBBBさんからノックがありました。応答しますか？」のように質問が表示され、プレイヤーAAAAにおいては、任意に、「応答する」（Yes）か、「応答しない」（No）のいずれかを選択することができる（図5（A）参照）。

【0047】Yesが選択されると（図5（A）参照）、図5（B）に示したように、「マンガセーブ中」のメッセージ12hが表示され、ゲーム端末のメモリにマンガデータがセーブされる。さらに、プレイヤーAAAAからノックに対する応答がゲームサーバ2を介してプレイヤーBBBBへ通知される。これにより、前述したよ

うに、プレイヤーBBBB側において、チャット機能が起動してチャット画面12gが準備される（図4（D））。

同様に、プレイヤーAAAA側においても、チャット機能が起動してチャット画面12gが準備される（図5（C）参照）。

【0048】プレイヤーAAAAはチャット画面にメッセージを入力することで、プレイヤーAAAAからプレイヤーBBBBにメッセージを送ることができる。当然、プレイヤーBBBBからもチャット機能によりメッセージを受け取ることができる。

【0049】以上の説明はプレイヤー同士が遭遇できる環境下であったが、プレイヤーAAAAとプレイヤーCCCCのように別のマップを移動している場合もある。すなわち、図2のテーブルには、プレイヤーAAAAはマップNo. 6を移動中であり、プレイヤーCCCCはプレイヤーAAAAよりも先にマップNo. 7に到達している状況を示している。

【0050】以下、図6を参照して、プレイヤーCCCCからプレイヤーAAAAにノックする行為を説明する。プレイヤーAAAAは、図4（A）に示されるように、マンガサービスを受けており、プレイヤーCCCCは、図6（A）に示したように、船が波止場に到着するのを見ている状態である。

【0051】このとき、プレイヤーCCCCの周りには他のプレイヤーやイベントの発生はないものとする。また、プレイヤーCCCCはプレイヤーAAAAとこの波止場で待ち合わせをする予定であり、プレイヤーCCCCはプレイヤーAAAAにノック機能で連絡をとることにしたとする。

【0052】そこで、プレイヤーCCCCはまずメニュー12hを操作により開き、カーソルを移動させて「ノック」を選択する（図6（B）参照）。プレイヤーCCCCの周りにノック対象がいないため、ゲームサーバ2は識別情報からユーザリストをプレイヤーCCCCのゲーム端末1に送る。このユーザリストについては、プレイヤー間であらかじめメンバーを選定しておいてもよい、ゲーム参加者すべてのメンバーリストでもよい、あるいは、本サービスを受けられるユーザすべてのメンバーリストであってもよい。

【0053】ここでは一例としてあらかじめメンバーが選定されているものとする。メンバーは、プレイヤーAAAA、BBBB、CCCC、DDDDの4名とする。これにより、プレイヤーCCCCのゲーム端末1の画面には、「誰にノックしますか？」という問い合わせと、メンバーの識別情報および各々のオンライン利用状況とが表示される（図6（C）参照）。プレイヤーAAAAの場合には、「乗船中。マンガを読んでいます。」という状況説明、プレイヤーBBBBの場合には、「乗船中。」という状況説明、プレイヤーDDDDの場合には、「現在、ゲームに参加していません。」という状況説明がなされ

る。なお、プレイヤーDDDDの場合には、図2のリストにあるように、音楽を聴いている旨の状況説明を付加してもよい。

【0054】このようにして、プレイヤーAAAAが選択されると（図6（C）参照）、以降はプレイヤーBBBBの場合と同様に、プレイヤーAAAAのロック承認でチャット機能が働き、一方、ロック拒否でコミュニケーションは不成立となる。

【0055】以上の説明では、マンガサービスを例に挙げたが、その他のサービスとして音楽サービスもある。図4（A）に示したように、マンガサービスを受けているプレイヤーAAAAはマンガを読むポーズをとる表示態様に切り替えられたが、図7に示したように、音楽サービスを受ける場合には、たとえばプレイヤーをヘッドフォンを装着している表示態様に切り替えるようにしてもよい。

【0056】つぎに、本実施の形態の動作について説明する。図8は本実施の形態による複数のサービス利用に関する動作を説明するフローチャートである。図9は本実施の形態によるロック機能に関する動作を説明するフローチャートである。

【0057】まず、図8を参照して複数のサービス利用について説明する。ここでは、ゲーム端末1とゲームサーバ2間での動作を例に挙げる。まず、ゲーム端末1において、図示せぬユーザ認証の後、ゲームがスタートされ（ステップS11）、ゲームサーバ2との間でゲーム進行中におけるイベントなどの提供などが行われる（ステップS12）。ゲーム開始後は、ゲームサーバ2からゲーム端末1に対してイベントなどが提供される（ステップS21）。

【0058】ゲーム端末1において、ゲームプレイ中、メニュー要求がない間は（ステップS13のNoルート）、プレイヤーの操作に応答してゲームシナリオが進行される。この間もゲームサーバ2との間で通信が継続される（ステップS12）。プレイヤーの操作でメニュー要求がなされると（ステップS13のYesルート）、表示画面に提供可能なサービスメニューが表示される（ステップS14：図3（C）参照）。

【0059】このメニュー表示により、プレイヤーの操作でマンガ、音楽、メール、チャットのいずれかのサービスが選択されると（ステップS15のYesルート）、そのサービスの提供を受けるためにゲームプログラムはバックグラウンド処理に切り替えられる。そして、選択したサービスをゲームの実行と並行させて受けることができる（ステップS16）。なお、ステップS14のメニュー表示の際には、サービスを選択せずにゲーム終了等、他の選択要素もある。もし他のサービス利用以外の指示が入った場合には、その他の処理が実行される（ステップS15のNoルート）。

【0060】ステップS16において他のサービスの提

供を受けた際に、ゲームサーバ2に対して選択された他のサービスの種類がプレイヤーの識別情報とともに通知され（ステップS17）、その後、他のサービス利用が終了するまでは（ステップS18のNoルート）、他のサービスが継続される。

【0061】プレイヤーの操作により他のサービス利用が終了すると（ステップS18のYesルート）、バックグラウンドで処理されているゲームプログラムがメインに復帰される（ステップS19）。その後、ゲームサーバ2に対して他のサービス利用終了の通知が送られる（ステップS20）。この終了の通知には、プレイヤーの識別情報と他のサービスの種類が含まれる。

【0062】以上の流れの中で、ゲーム端末1側にステップS17において、ゲームサーバ2に対して他のサービス利用に従い、その種類が通知されると、ゲームサーバ2においては、届いた通知から、識別情報に基づいて他のサービスの種類に利用フラグが設定される。このようにして、サービス利用状況データベース21の内容が更新される（ステップS22）。

【0063】この更新に伴って、サービス利用を開始したプレイヤーと同一のマップ上に位置する他のプレイヤーには、サービスの種類に応じた表示態様に変更をもらうための通知が届く。すなわち、サービス利用状況データベース21の更新により、プレイヤーのマップNo.、利用サービスの種類などがリアルタイムで通知される（ステップS23）。

【0064】以上の新たなサービス利用によるデータベース更新と同様に、プレイヤーが利用サービスを終了する場合にもゲームサーバ2はステップS22およびS23を実行する。すなわち、ゲーム端末1において、ステップS20により他のサービス利用の終了通知が送られると、ゲームサーバ2において、該当するサービスのフラグがリセットされるので、サービス利用状況データベース21の内容が更新されることになる（ステップS22）。さらに、そのデータベース更新に伴う通知が関係するプレイヤーへ通知される（ステップS23）。

【0065】つづいて図9を参照して、ロック機能について説明する。ここでは、ゲーム端末Aが他のサービスを利用していることが前提となり、その状況下でゲーム端末Bがロック機能を使用するものである。前述の例を挙げるならば、プレイヤーAAAAがゲーム端末Aのユーザとなり、プレイヤーBBBBがゲーム端末Bのユーザとなるので、この例を用いて動作を説明する。

【0066】ゲーム端末Aは、すでに他のサービスを要求してゲームと並行して他のサービスを受けている（ステップS101）。その間に、他のプレイヤーからのロックが確認され、ロックがなければ（ステップS102のNoルート）、他のサービス利用が継続して行われる。その間、ゲームプログラムはバックグラウンドで処理されている。

【0067】一方、ゲームサーバ2では、通常のイベント発行とは別に、プレイヤー間の距離を見るとともにサービスの利用状況から判断してノック場面が発生している箇所を判断する処理が実行される。ノック場面がない間は（ステップS201のN o ルート）、ゲームサーバ2の処理が継続して実行される。

【0068】たとえば図4（A）のように、ノック場面が発生した場合には、ノック場面が判断される（ステップS201のY e s ルート）。このとき、サービス利用プレイヤーAAAAに接近したプレイヤーBBBBに対してノック確認がなされる（ステップS202）。ゲーム端末BすなわちプレイヤーBBBBがノックを実施するのであれば（ステップS301のY e s ルート）、正式にゲームサーバ2に対してノック要求が行われる（ステップS302）。すなわち、前述したように（図4（B）参照）、プレイヤーBBBBがノック画面12fに対する操作を通じてノックを承認する。もちろん、ステップS301においてノックを拒否する操作が受け付けられると（ステップS301のN o ルート）、ゲーム端末Bではそのままゲームが続行される。

【0069】ゲームサーバ2では、ノックの受け付け後（ステップS203）、ノック可能かどうかの再度の判断がなされ（ステップS204のY e s ルート）、ゲーム端末AすなわちプレイヤーAAAAへノックが通知される（ステップS205）。再度の確認では、サービス利用状況データベース21が参照される。

【0070】なお、ゲーム端末Bは、ノック要求後（ステップS302）、ゲーム端末AAAA（プレイヤーAAAA）からの応答を待つことになる。ゲームサーバ2を通じて応答が確認されると（ステップS303のY e s ルート）、チャットが開始される（ステップS304）。このチャットを通じて、ゲーム空間上でプレイヤーBBBBはプレイヤーAAAAとコミュニケーションをとることができる。一方、応答が確認できないときには（ステップS303のN o ルート）、ノック処理が終了となり（ステップS305）、ゲームが続行される。

【0071】ゲーム端末Aにおいては、ゲームサーバ2からノック通知が入り、ノックが確認されると（ステップS102のY e s ルート）、そのノックが誰からのものか割り込み表示される（ステップS103：図5（A）参照）。これにより、プレイヤーAAAAはプレイヤーBBBBからのノックを認知する。これに対して応答する場合には、応答の操作がなされ（ステップS104のY e s ルート）、ゲームサーバ2を介してゲーム端末Bへ応答の通知が送られる（ステップS105）。この場合には、さらにチャットが開始され、チャットを通じてプレイヤーBBBBとコミュニケーションを図ることができる。

【0072】一方、応答しない場合には、応答拒否の操作がなされ（ステップS104のN o ルート）、ゲーム

サーバ2を介してゲーム端末Bへ応答拒否の通知が送られる（ステップS106）。この場合には、そのままサービスの提供が継続して受けられることになる。

【0073】ゲームサーバ2は、ゲーム端末Aからの応答を確認した場合（ステップS206のY e s ルート）、応答通知をゲーム端末Bへ送り、ゲームサーバとしての処理を継続する。一方、ゲームサーバ2は、ゲーム端末Aからの応答拒否を確認した場合（ステップS206のN o ルート）、応答拒否通知をゲーム端末Bへ送り、ゲームサーバとしての処理を継続する。

【0074】つぎに、ゲーム端末1の構成について簡単に説明する。図10は本実施の形態によるゲーム端末1の一構成例を示すブロック図である。このゲーム端末1は、図10に示したように、内部バス10に、CPU14、ROM15、RAM16、記録媒体11、画像処理部17、サウンド処理部18、キーパッド13、ディスプレイ12、通信制御部19などを接続させた構成である。

【0075】内部バス10は、装置内のアドレス信号、データを伝送するラインである。CPU14は、記録媒体11に記録されている各種のプログラムにしたがってゲーム端末自身の動作全体を制御する。ROM15は、ゲームプログラムなどのアプリケーションを動作させるためのプログラム、各種のパラメータ等を記憶している。

【0076】RAM16は、各種のプログラム実行時のワークエリアとして利用するメモリである。記録媒体11は、すでに説明済みであるが、通信制御部19に接続される回線20を通じてネットワークから新たなプログラムやデータを蓄積するように利用してもよい。画像処理部17は、ゲーム実行、マンガ表示等を行う際に、コンピュータグラフィックス処理等を司る。サウンド処理部18は、ゲーム実行、音楽出力等を行う際に、音声処理等を司る。

【0077】キーパッド13は、ユーザの操作により入力を行うユニットであり。ディスプレイ12は、画像およびサウンドを出力するユニットである。通信制御部19は回線20を介してネットワーク7に接続され、ネットワーク7から各種のサービス提供を受けるためのインタフェースである。この通信制御部19はモデムを内蔵しており、このモデムを通じてネットワーク接続時にプロバイダとの接続を行う。

【0078】以上説明したように、本実施の形態によれば、オンラインゲームを実行していても他のサービスを提供できるので、ゲームの中断なく、時間を有意義に利用することができる。また、オンラインゲームのプレイ中、他のサービス（マンガ配信、音楽配信など）を並行して利用したプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーがどのサービスを受けているのか他のプレイヤーがゲームの世界で把握できるとともに、他のプレイヤーはそのゲームの世

界でノックすることでプレイヤに認知してもらうことができる。

【0079】このように、オンラインのゲーム空間上で、他のサービスを受けているプレイヤとのコミュニケーションを図ることができるので、コミュニケーション手段のひとつとしてオンラインゲームを生活の一部として有効活用することが可能である。すなわち、より生活に密着した環境を提供することができる。

【0080】また、ゲームの世界で、とくに戦闘でもなく、船などの乗り物に乗って移動しているときなどは（アイドル状態など）、プレイヤ自身も時間の流れにまかせて読書をすればさらに臨場感を得ることができる。

【0081】また、本実施の形態では、文章によりノックを通知したが、マークなどの視覚上の演出を行ったり、サウンドを発生させて聴覚上の演出を行うことで、プレイヤがノックを認知できるようにしてもよい。また、誰からのノックであるのか識別情報を提示する際に、ハンドルネーム、メールアドレス、スクリーンネームなどにしてもよい。また、本実施の形態では、ノックの受け入れか拒否としていたが、事前に誰からのノックも受け付けられないように設定できるようにしてもよい。この場合には、ゲームサーバ2側のサービス利用状況データベースにて管理すればよい。

【0082】ノックに対しては、プレイヤの判断で操作により対応してもよいし、キャンセルできるようにしてもよい。また、マンガを読んでいる途中でノックに応じてゲームに戻る場合には、ゲーム端末1側で途中まで読んだことを記録しておいてもよい。この場合、後に認証等を通じてつづきから読めるようにすればよい。なお、ダウンロードをすることで、オフラインでも読めるようにすれば、後で途中からマンガを読む行為を再開することが可能である。すなわち、マンガサーバ3からデータをすべてダウンロードしておき、読む際に順次ページをめくる表示遷移とすれば、あとで途中から読むことができる。

【0083】また、マンガ、音楽などのダウンロードのために、一時的にゲーム画面から他のサービス画面へ移行した場合には、ダウンロードの操作だけをして再度ゲーム画面に復帰することになる。ゲームを続行中に、所要のコンテンツのダウンロードが終了した際に、ゲーム画面上にその旨（ダウンロード完了）をマークなどの視覚上の演出を行ったり、サウンドを発生させて聴覚上の演出を行うことで、プレイヤが認知できる。

【0084】また、本発明は、他のプレイヤによるノックに限定せず、ゲーム中のイベント発生を認知させるためのノックであってもよい。すなわち、本実施の形態で船が目的地に到着したときにモンスターが出現した場合（危機に直面した場合など）などにイベントのノック機能は有益であり、プレイヤが知らない間に倒されることを防止することができる。さて、本実施の形態では、コ

ンテンツとしてマンガ、音楽を例に挙げたが、本発明はこれに限定されるものではなく、映画、テレビ番組などでもよい。

【0085】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、オンラインゲームを実行していても他のサービスを提供できるので、ゲームの中断なく、時間を有意義に利用することが可能である。

【0086】また、本発明によれば、オンラインゲームのプレイ中、他のサービス（マンガ配信、音楽配信など）を並行して利用したプレイヤがいた場合、そのプレイヤがどのサービスを受けているのか他のプレイヤがゲームの世界で把握できるとともに、他のプレイヤはそのゲームの世界でノックすることでプレイヤに認知してもらうことができる。

【0087】このように、オンラインのゲーム空間上で、他のサービスを受けているプレイヤとのコミュニケーションを図ることができるので、コミュニケーション手段のひとつとしてオンラインゲームを生活の一部として有効活用することが可能である。すなわち、より生活に密着した環境を提供することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態による全体システムを説明するブロック図である。

【図2】本実施の形態においてサービス利用状況データベースの管理内容の一例をテーブル化して示す図である。

【図3】本実施の形態においてゲームと並行してマンガサービスを受ける場合の表示遷移例を示す図である。

【図4】本実施の形態においてゲームと並行してマンガサービスを受けているプレイヤへのノック行為について表示遷移例を示す図である。

【図5】本実施の形態においてノック行為に対する応答の表示遷移例を示す図である。

【図6】本実施の形態においてゲームと並行してマンガサービスを受けているプレイヤへのノック行為について表示遷移の別の例を示す図である。

【図7】本実施の形態においてゲームと並行して音楽サービスを受けている一表示態様を示す図である。

【図8】本実施の形態による複数のサービス利用に関する動作を説明するフローチャートである。

【図9】本実施の形態によるノック機能に関する動作を説明するフローチャートである。

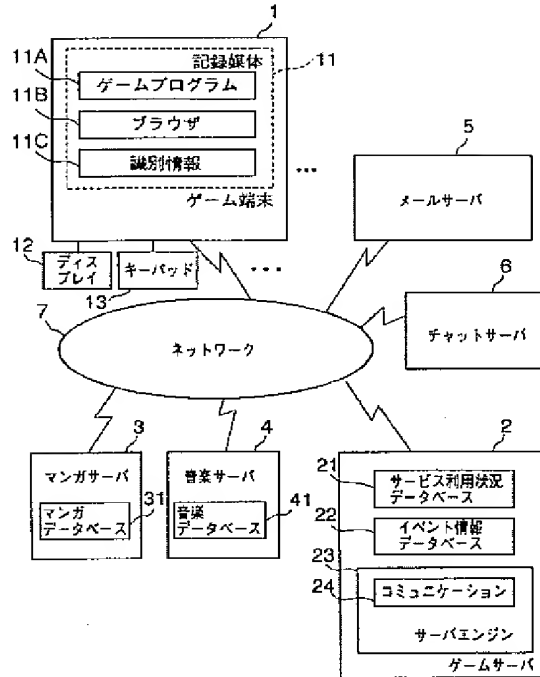
【図10】本実施の形態によるゲーム端末の一構成例を示すブロック図である。

【符号の説明】

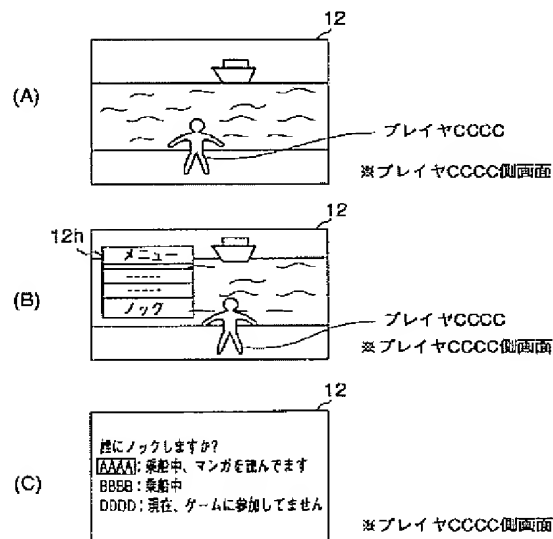
- 1 ゲーム端末
- 2 ゲームサーバ
- 3 マンガサーバ
- 4 音楽サーバ

- 5 メールサーバ
6 チャットサーバ
7 ネットワーク
11 記録媒体

【図1】



【図6】

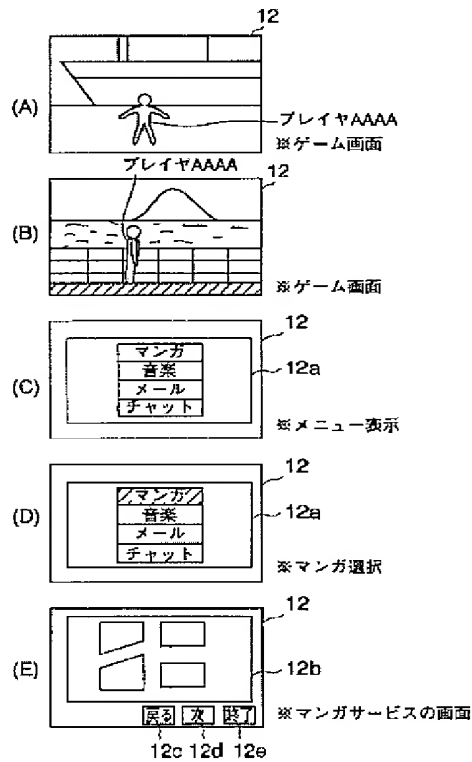


- 12 ディスプレイ
13 キーパッド
21 サービス利用状況データベース

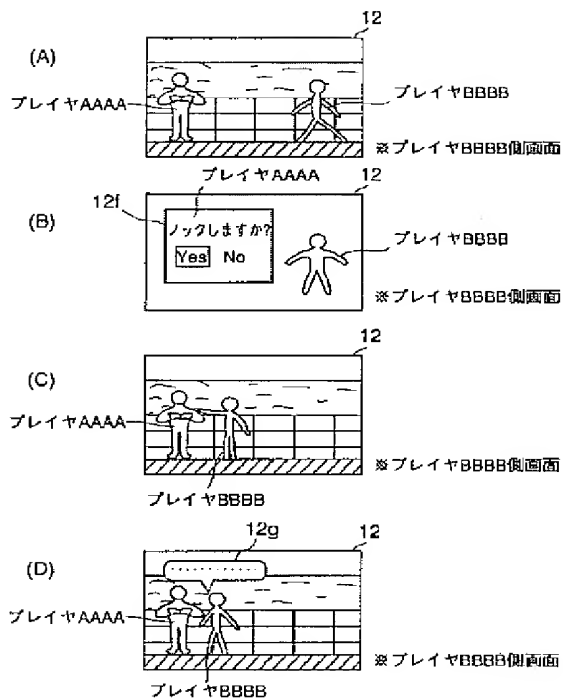
【図2】

識別情報	ゲーム参加	位置情報 (マップNo)	利用サービス			
			マンガ	音楽	メール	チャット
AAAA	○	6	○	—	—	—
BBBB	○	6	—	—	—	—
CCCC	○	7	—	—	—	—
DDDD	—	—	—	○	—	—
...

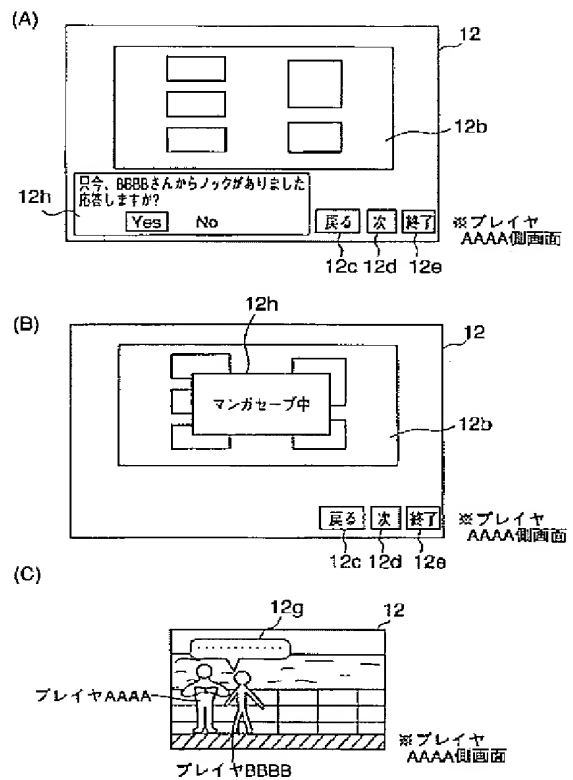
【図3】



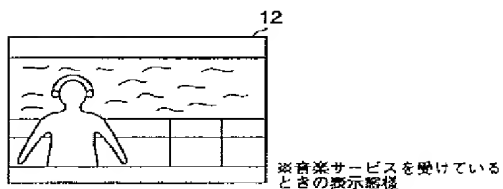
【図4】



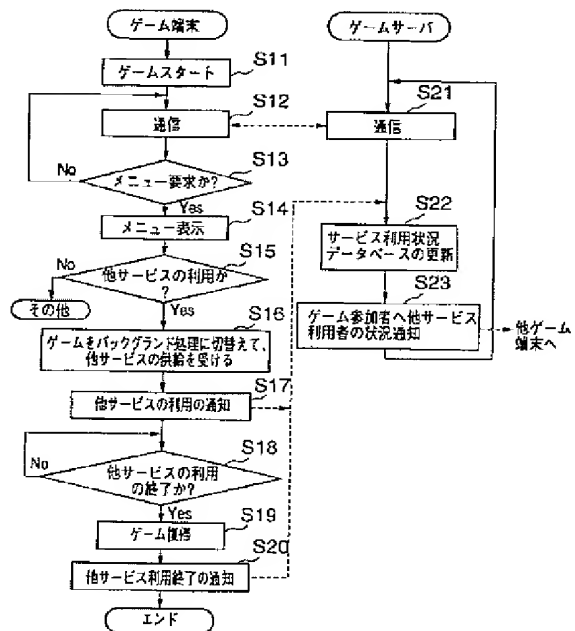
【図5】



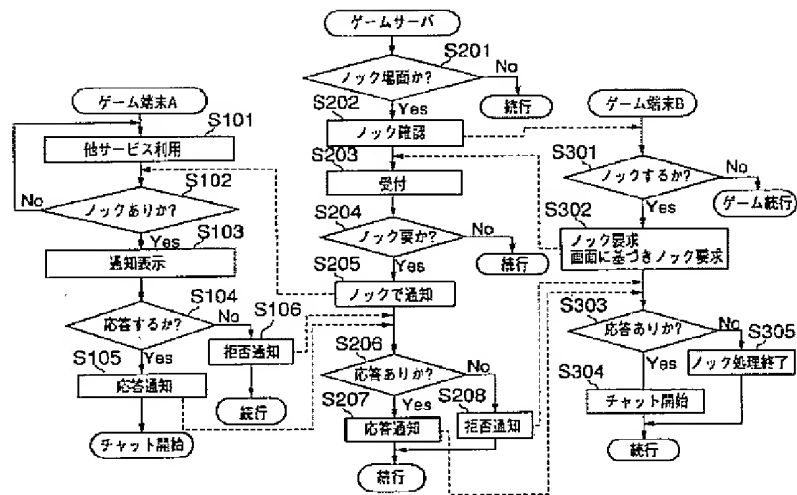
【図7】



【図8】



【図 9】



【図 10】

